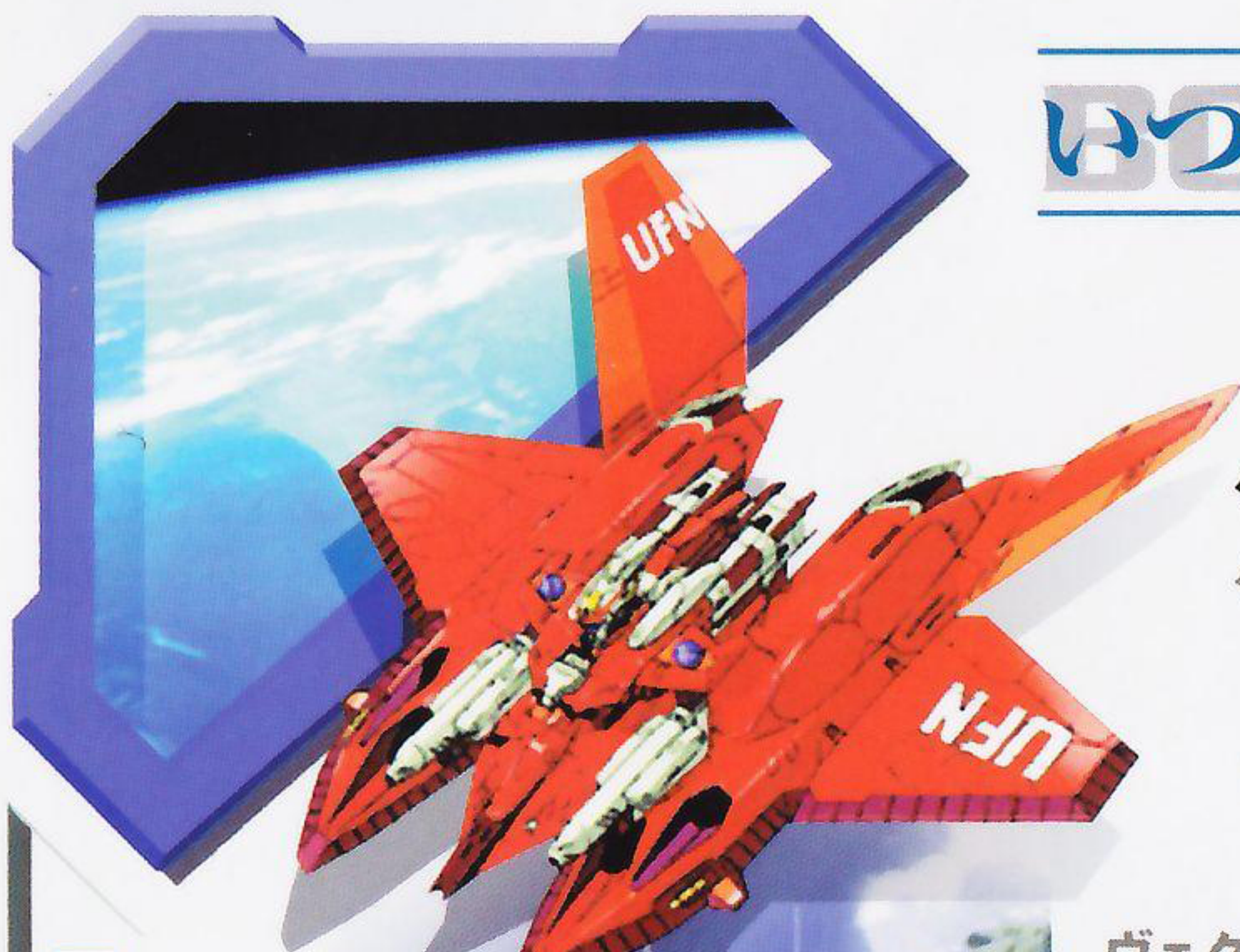
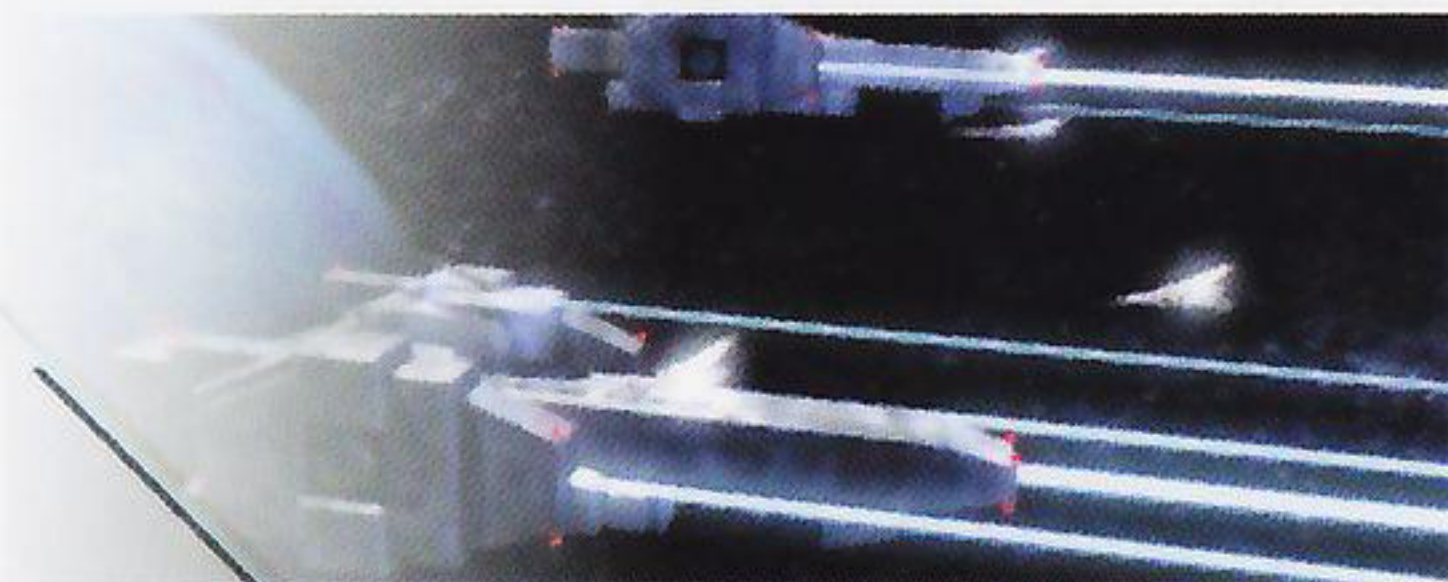
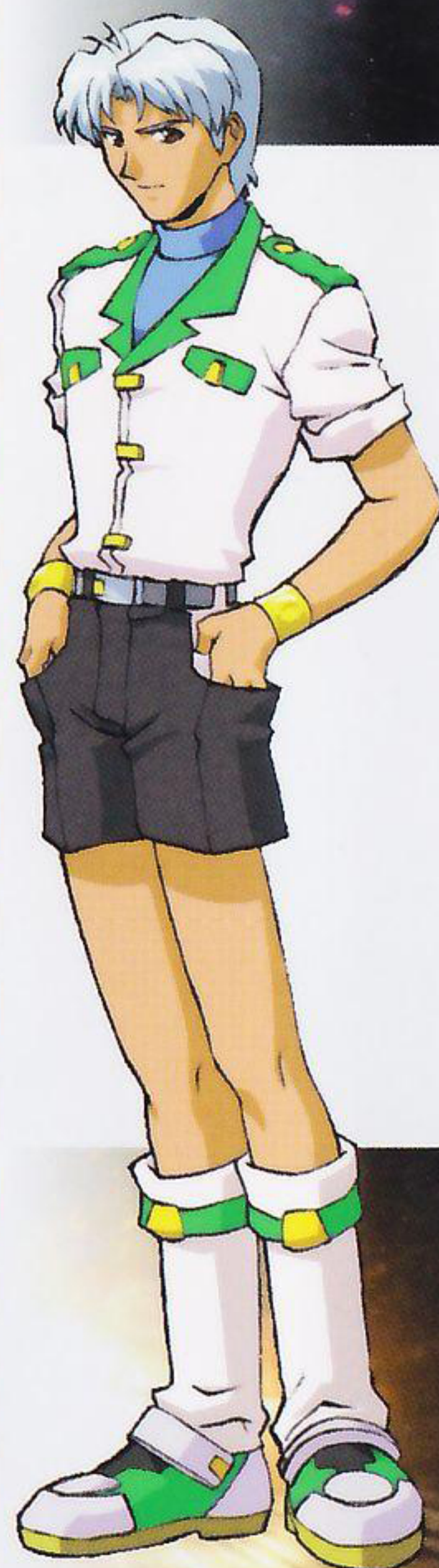
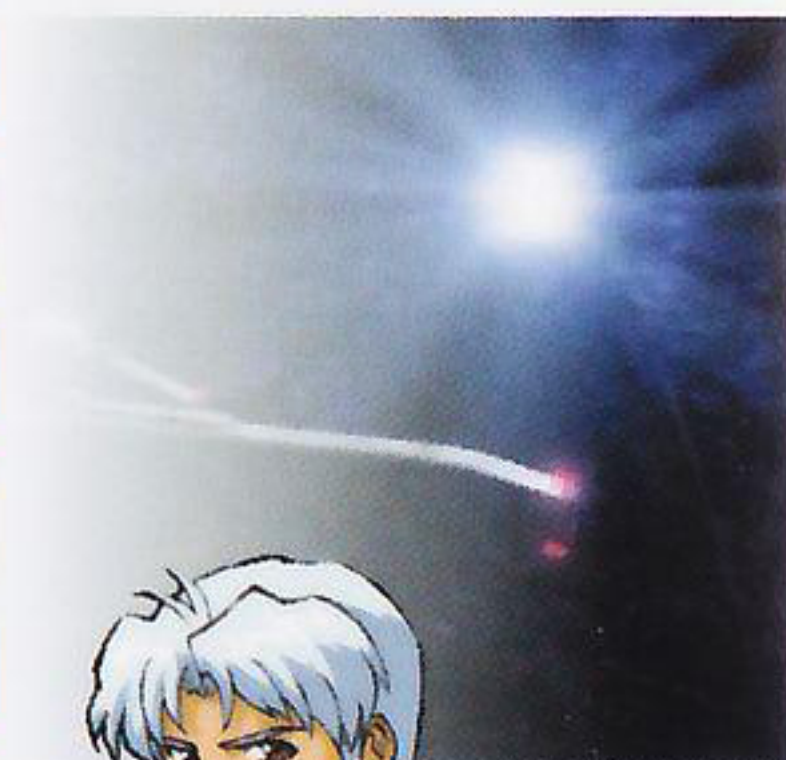
いつか、重なりあう未来(あした)へ™

SCI.-FI. DRAMATIC EXPIENCE

シロウ篇 SHIROU SIDE

いつか、重なりあう未来へ™

目次

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01957

シロウ篇

SHIROU SIDE

BOTTOMTOP

ストーリー

未だ正体の掴みきれぬESSAR。着々と太陽系周縁から中心へ向けて侵攻しつつある彼らに対し、UFNは軌道宇宙軍を派遣、地球への到達を阻止するべく小規模な戦闘を繰り返している。

“奴らの拠点は木星。そこを叩かない限り、奴らはいずれ地球に現れる。”

2048年は、そんな緊張状態の中で過ぎていく――

それから遡ること数ヶ月。

日本で生まれ、インドの養護施設で育った戦災孤児シロウ・アイザワは、太平洋上・セントネーブル島にあるヴェクトライダー養成学校へ単身で向かった。

彼の目的はただひとつ。

「立派な軍人、ヴェクトライダーになって金を稼ぎ、育て親であるインドのDr.カーリダーサに恩返しをする。」

地球を守る、などという高い理想はまだまだ持てない不器用な少年。

しかしある日、突如地球に現れたESSARとの実戦を経験し、彼は様々な思いを抱き始めた・・・

「俺は、生き延びなきゃいけない。自分のためにも、かあさんのためにも、そしてこのUNITで出会った、多くの人達のためにも――」

決戦の日は、刻一刻と迫っている。

恐らくESSARは、2049年の到来を待つことなく大規模な侵攻を開始するかもしれない。

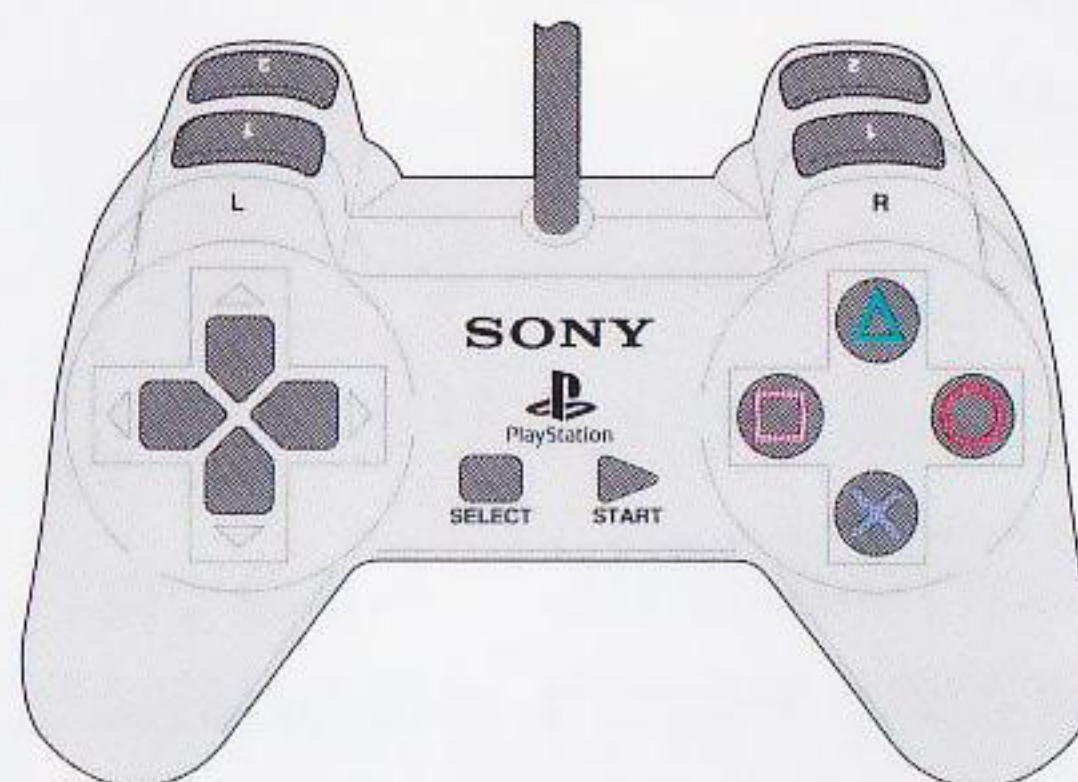
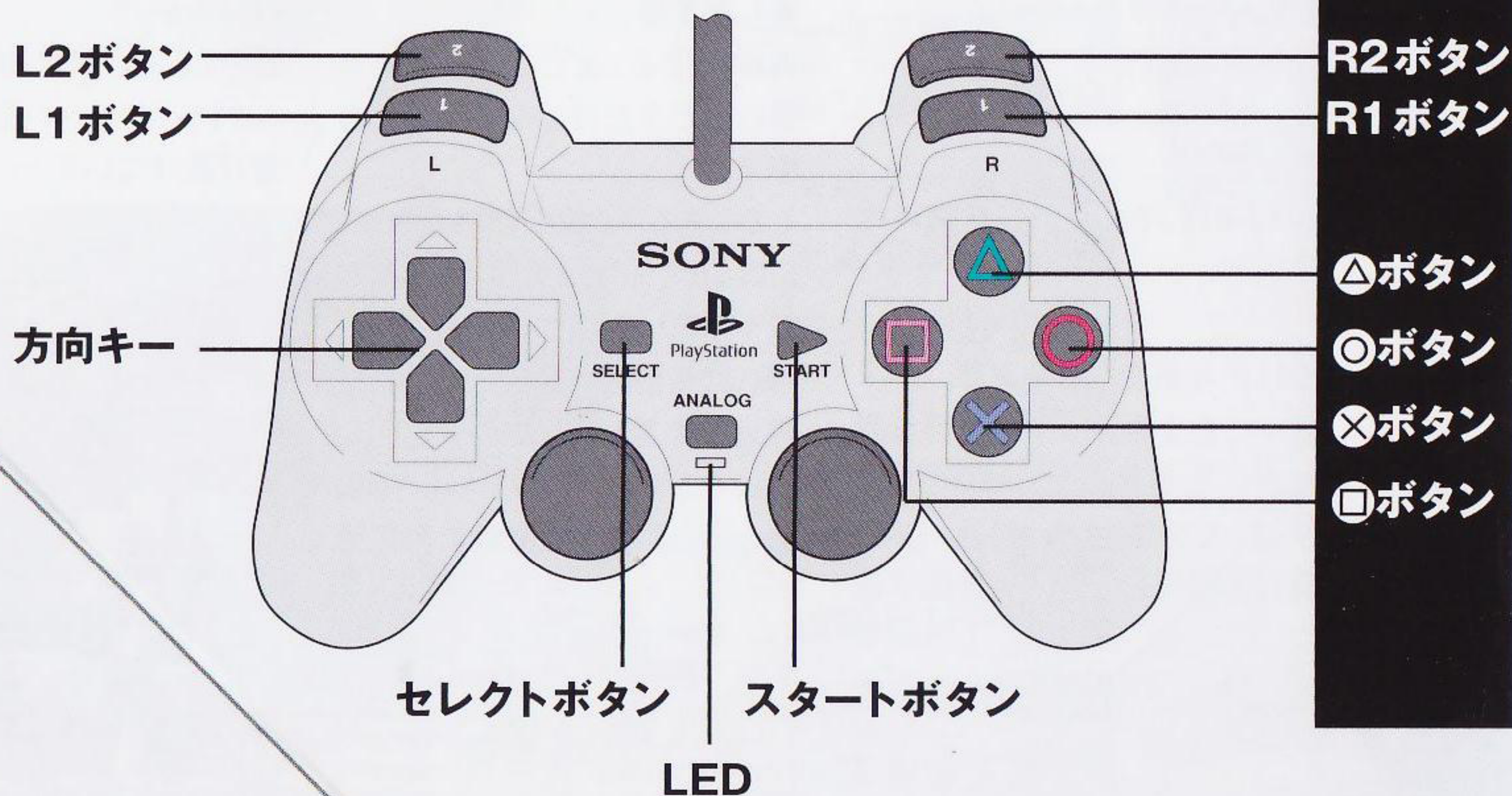
悠長に学んでいる暇など、シロウにはない。

迫りくるその日に向けて、彼はヴェクトライダーへの道を急ぎ足で駆け抜けていく――

コントローラは、コントローラ端子1に差し込んでください。アナログコントローラのLEDは消灯の状態で使用してください。また、アナログコントローラ(デュアルショック)は振動のみに対応しており、振動のオン/オフはオプション画面で設定します。(P8参照)

コントローラ

アナログコントローラ

L2ボタン
L1ボタン
方向キー
セレクトボタン
LED
スタートボタン
R2ボタン
R1ボタン
△ボタン
○ボタン
×ボタン
□ボタン

基本操作

イベントシナリオ、土日などの基本操作です。

◎ボタン	決定
⊗ボタン	メッセージ送り、ベルコン画面（10ページ）ではスピードアップ
△ボタン	ウィンドウ消去、表示
□ボタン	メッセージ早送り
スタートボタン	ムービースキップ
セレクトボタン	未使用
L1・R1ボタン	未使用
L2・R2ボタン	未使用
方向キー	選択肢の切替

L1・R1・セレクト・スタートボタンを約3秒間押し続けると、タイトル画面に戻ります。

カリキュラム設定操作方法

◎ボタン	決定、個別修正終了
⊗ボタン	メッセージ送り
△ボタン	ウィンドウ消去、表示
□ボタン	メッセージ早送り
スタートボタン	未使用
セレクトボタン	未使用
L1・R1ボタン	カリキュラム個別修正
L2・R2ボタン	未使用
方向キー	選択肢の切替

注意：ミニゲームの操作方法は、ミニゲーム紹介（P17）を参照してください。

ゲームの目的

VECTRIDER

このゲームは2048年4月の士官学校入学から12月の最終決戦までの間にシロウを対異星人兵器・ヴェクトライドのパイロット(ヴェクトライダー)に育てることが目的の「フレンドシップ・シミュレーションゲーム」です。

FRIENDSHIP

士官学校での厳しい教練を通してヴェクトライダーに必要な知識と技能を身につけ、そこで出会う仲間たちとのコミュニケーションを深めることが必要となります。というのは、ヴェクトライドは搭乗する3人の脳波の協調(レゾナンス)によって制御されるため、2人のパートナーとの人間関係が良好でないと本来の力が発揮できないのです。

また、プレイヤーの行動によって数多くのエンディングが用意されています。気に入ったキャラクターとのエンディングが見られるまで、繰り返してプレイしてみてください。

ゲームの流れ

WEEKDAY

このゲーム中でのプレイヤーの行動は1週間単位で区切られています。月曜から金曜はカリキュラムをおこなってシロウの能力アップを目指します。
毎週土曜日にはヴェクトライダーに必要な技術と知識を得るための演習が行われます。

SUNDAY

日曜日はヴェクトライダー候補生たちも休日となり、各自の自由な行動が許されています（このゲームでは1ヶ月は4週間で構成されています）。

カリキュラム選択
カリキュラム実行（月曜から金曜）
演習（土曜日）
休日（日曜日）

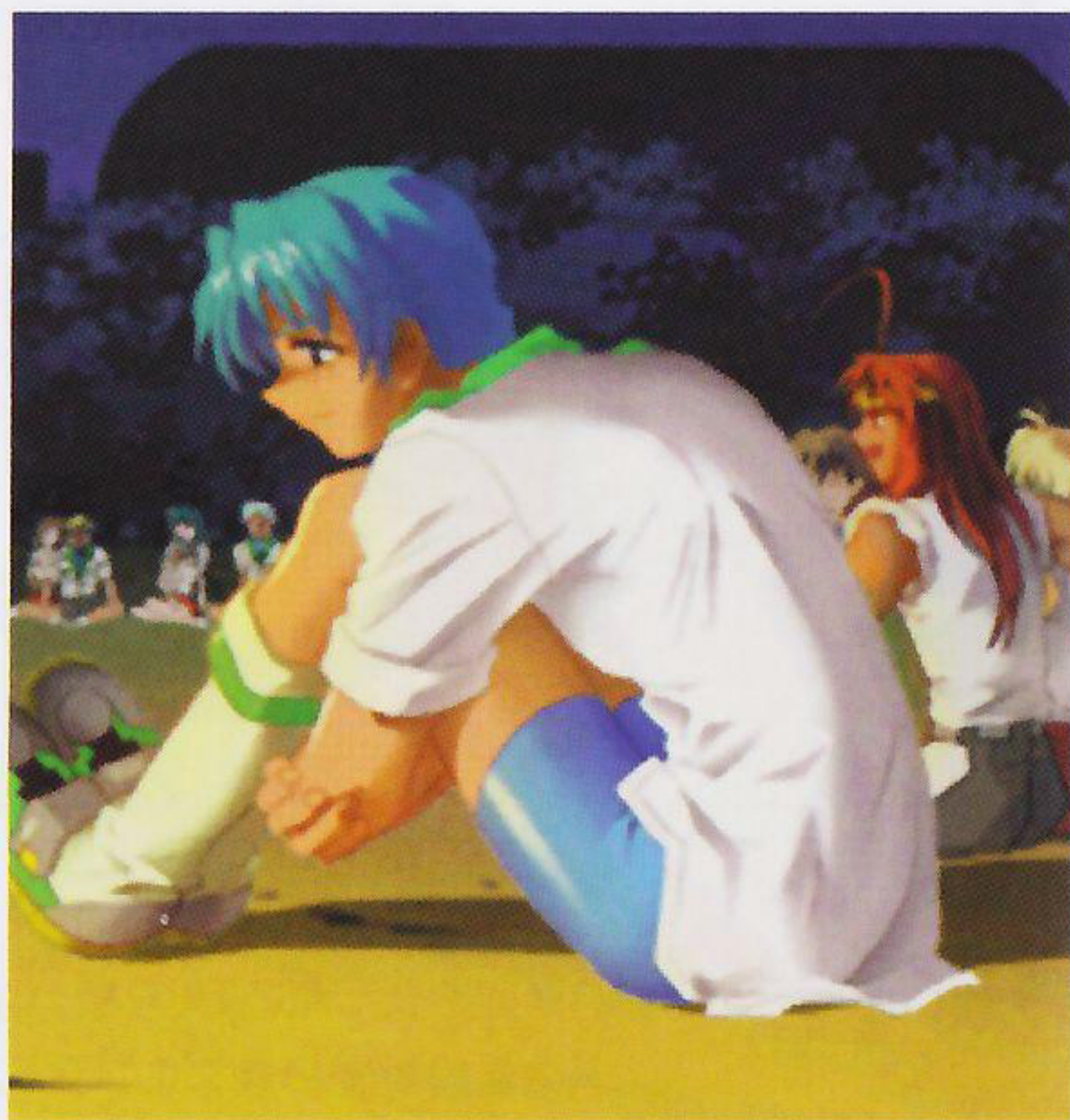
いつか、重なりあう未来へ™

月が進むにつれて、大規模な演習や各ヴェクトライドの講習がおこなわれていき、2048年12月の最終決戦の後にエンディングとなります。

シロウ篇

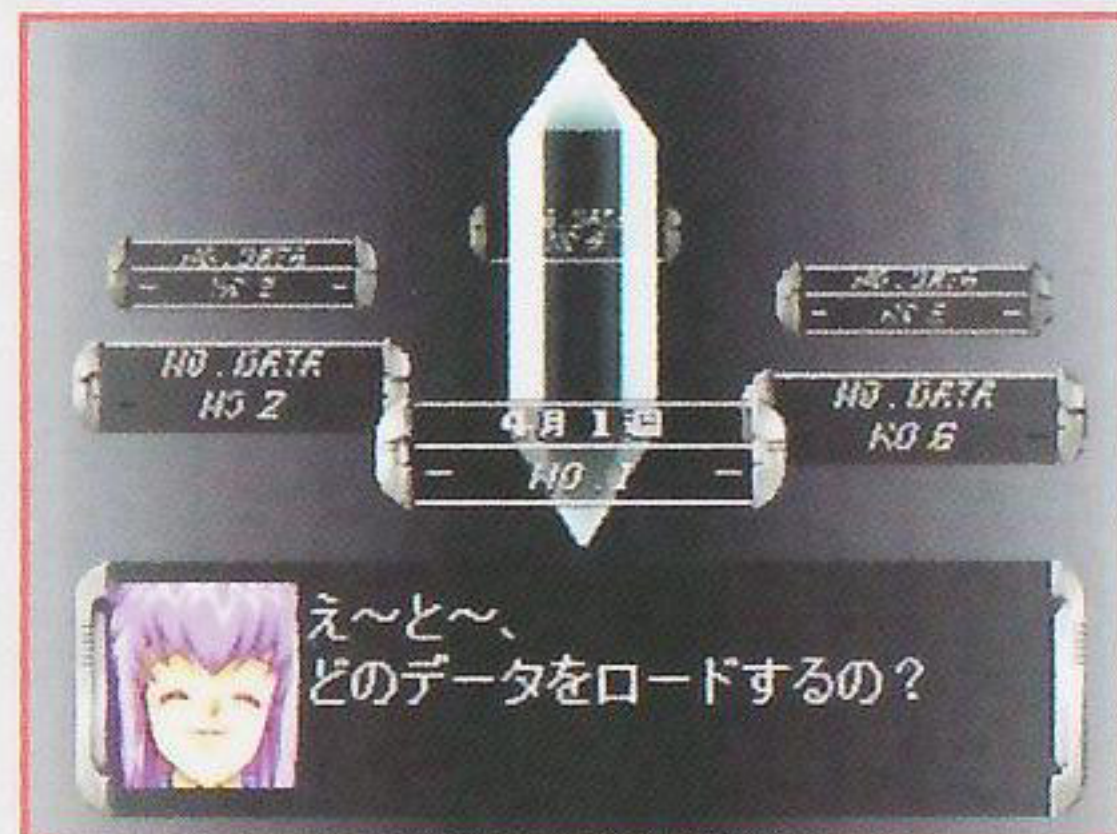
PUSH START

ゲーム開始

ディスクをプレイステーション本体にセットし、
電源を入れるとオープニングムービーに続いてタイトル画面が表示されます。
タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが表示されますので、
「スタート」「ロード」「オプション」のいずれかを選んでください。

最初からプレイする場合

「スタート」を選択すると、ストーリーの初めからゲームがスタートします。
シロウの幼年時代やUNIT入学のイベントの後にゲーム本編が始まります。

続きからプレイする場合

「ロード」を選択するとクリスタルが回転する画面になります。方向キーの左右でファイルを選んで◎ボタンで決定すると、前回プレイした時にセーブしたところからゲームが始まります。
このゲームの途中経過を保存するには1ブロックの空き容量のあるメモリーカードをメモリーカード差込口1にあらかじめ差しておいてください。また、このゲームのデータのセーブはゲーム中の土曜と日曜に自室の端末(P14)で可能となります。

OPTION

各種の設定ができます。

SOUND	ステレオ／モノラルの切り換え
VOICE	ゲーム中の音声のオン／オフ
VIBRATION	振動のオン／オフ

カリキュラム

CURRICULUM

毎週月曜日には、一週間のカリキュラムを選択します。このカリキュラムの組み方によって、シロウが何が得意・不得意かというように能力にばらつきが出て、それによって誰が相性の良いパートナーになるかといったことにも影響します。また、あまりに偏ったカリキュラムの組み方をしていると学校側から警告を受けることがあり、警告を無視しつづけると退学の可能性も…
アイコンは以下のようになっています。

実習	各種の戦闘訓練を行います。知力(INT)やスピード(SPD)の数値が上昇します。
実技	メカニックの知識と技術を学びます。主に技術(TEC)の数値が上昇します。
教習	UFN軍基本システム・SIMS工学・兵器基本構造と運用・作戦技術を学びます。知力(INT)と技術(TEC)が上昇します。
SIMS	シミュレータによる仮想訓練を行います。主に精神力(MEN)の数値が上昇します。
体育	体力強化をします。主にスタミナ(STM)の数値が上昇します。
水泳	南国のセントネーブルでは欠かせない科目。スピード(SPD)やスタミナ(STM)の数値が上昇します。
筆記	数学、英語などの一般教養科目です。知力(INT)や精神力(MEN)の数値が上昇します。
音楽	ヴェクトライダーはいかなる状況下でもリラックスが必要とされます。精神力(MEN)の数値が上昇します。
美術	美術を通してあらゆる局面で対応できる戦闘センスと感覚を養います。センス(SEN)や技術(TEC)の数値が上昇します。
サボリ	適度な休暇を取ってリフレッシュ。疲労度(FTG)の数値が減少します。

CUSTOMIZE

週の始めに一週間のカリキュラムを選択しますが、あらかじめ用意されている「ソフト」「スタンダード」「ハード」の各コースに「個別修正」で手を加えることもできます。変更した場合にはそれが翌週の「カスタム」に登録されています。また、すべてを作り替えたいのであれば「カスタム」を使用すると便利です。
「個別変更」「カスタム」では、方向キーでカーソル移動し、L1・R1ボタンで任意のカリキュラムを選択し、すべての変更が終わってから◎ボタンを押すとその週全体のカリキュラムが決定となります。

BEL-CON

カリキュラム選択後、月曜から金曜の間はシロウが次々とカリキュラムをこなしていくベルトコンベア画面になります。
カリキュラム終了後に授業内容が良ければ○、悪ければ×がカリキュラム上に表示されていき、画面右上に表示されている能力値(P15)が増減します。

EVENT

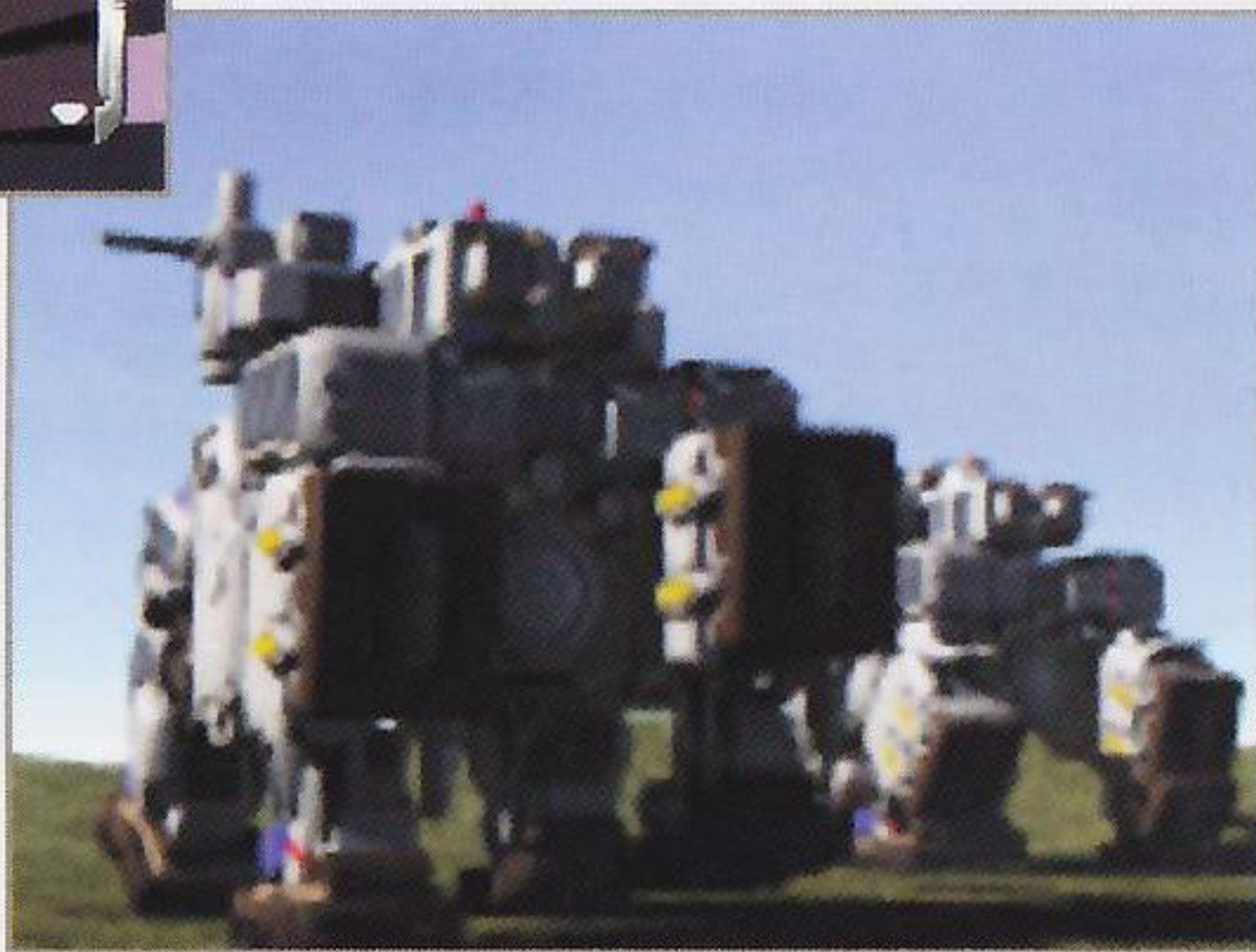
カリキュラムの合間に他のヴェクトライダー候補生たちと出会うことがありますが、誰とよく出会うか・カリキュラムの組み方への意見・チームを組んでいる仲間の話には気をつけてみてください。

土曜日

演習

毎週土曜日にはヴェクトライダーに必要な技術と知識を得るための演習が行われます。演習は教官の説明・シロウのモノローグ・ヴェクトライドのCGムービーなどで構成されています。
演習によってはミニゲーム形式のものもあります。

RESONANCE

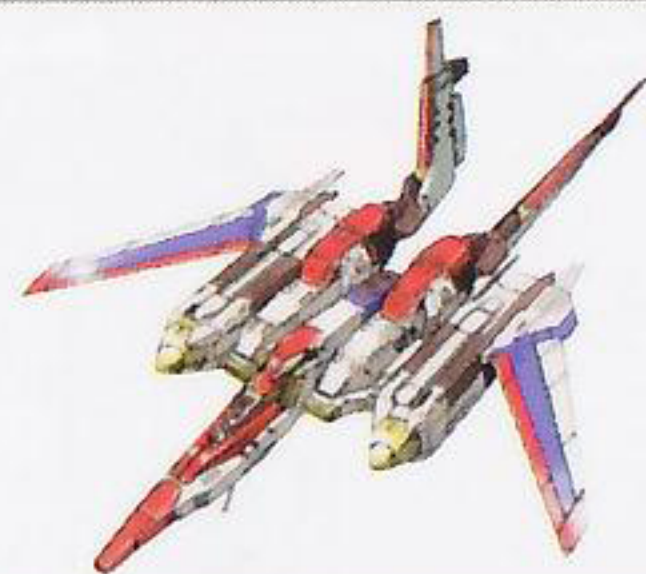
ヴェクトライドに乗ってからの演習にはパートナーとのレゾナンスの状態によって成功か失敗に分岐するものもあります。肝心のヴェクトライダーとしての資質にも影響が出てしまうので、日ごろのパートナーたちとのコミュニケーションにも気を配るようにしましょう。

VECTRIDE

太陽系外異星種族・ESSARに対抗するために開発された新世代機動兵器、それがヴェクトライドです。操作形態を共通化させるためのコクピット「トップフォース」と、任務内容に合わせた「ボトム」とが組み合わされて運用されるため、UNIT関係者たちの間では、「ボトムトップ」という愛称で呼ばれることが多くあります。

BOTTOMTOP

ヴェクトライド紹介

TOP-FORCE トップフォース

3人のパイロットが搭乗し、ヴェクトライドの上部に装備されてトップユニットを構成する。緊急時の脱出装置としての役割も持っており、単体での飛行が可能となっている。

QUAD-RIDE クァッドライド

惑星基地の地上支援・防衛が任務であり、岩石状荒地での走破性・射撃時の安定性が考慮されて4脚を持つ。平地・低重力であれば、脚を折りたたんでの高速移動も可能である。

DIVE-RIDE ダイヴライド

海戦用ボトムトップ。当初、ESSARとの水中戦闘は考慮されておらず、海戦タイプの開発はおくれていたが木星軌道まで侵入したESSARがエウロパの海に謎の建造物を構築していることが発覚。その調査、場合によっては交戦のためにダイヴライドは急遽開発された。

AVIO-RIDE アヴィオライド

空戦用ボトムトップ。地球や火星などの有大気惑星での制空権の確保が主目的。高速飛行のヴェクターモードからライドモードに変形することで、より広範囲の活動が可能となる。

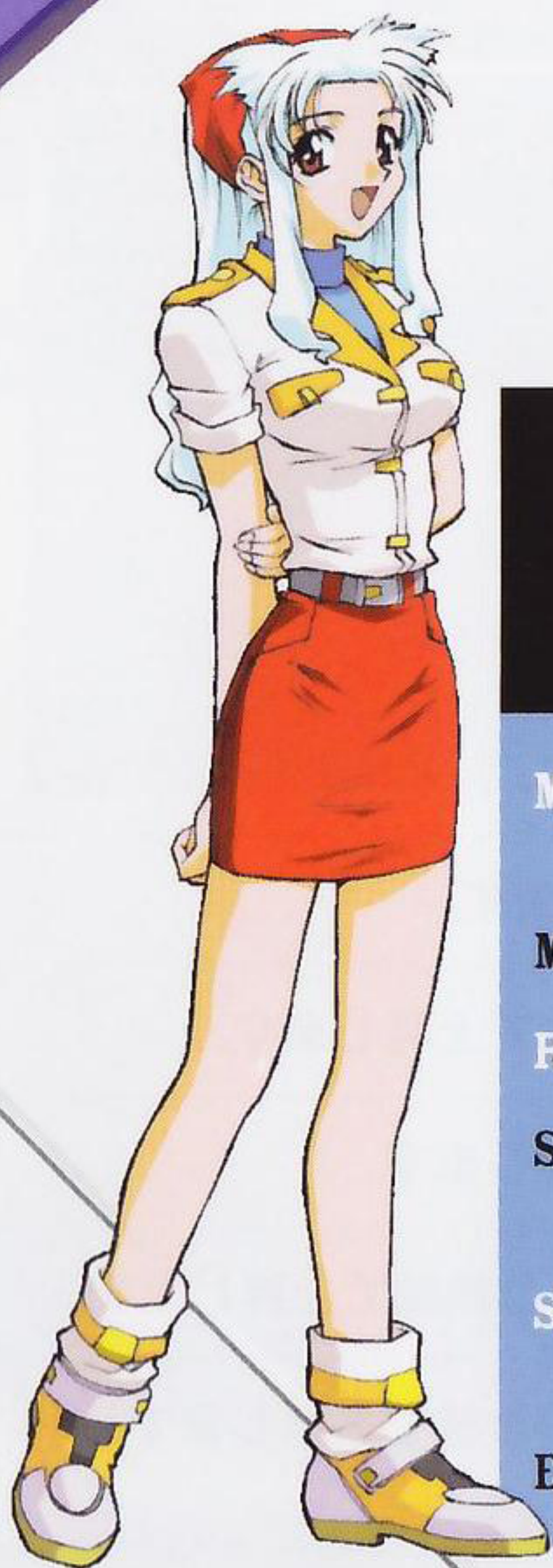
BOTTOMTOP

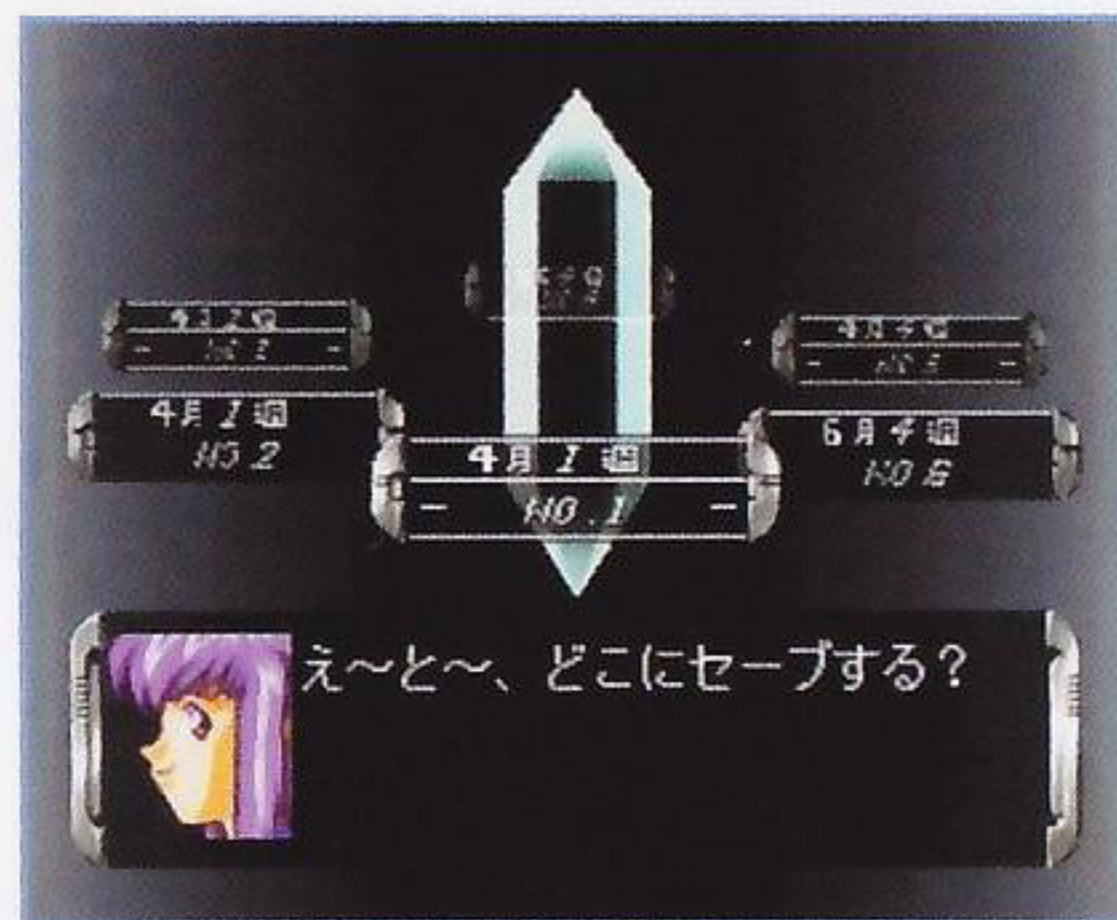
日曜日

SUNDAY

毎週日曜日はヴェクトライダー候補生たちにも休暇が与えられます。日曜日には何もせずに休みをとったり、セントネーブル島内を散歩したり、端末を操作したりできます。

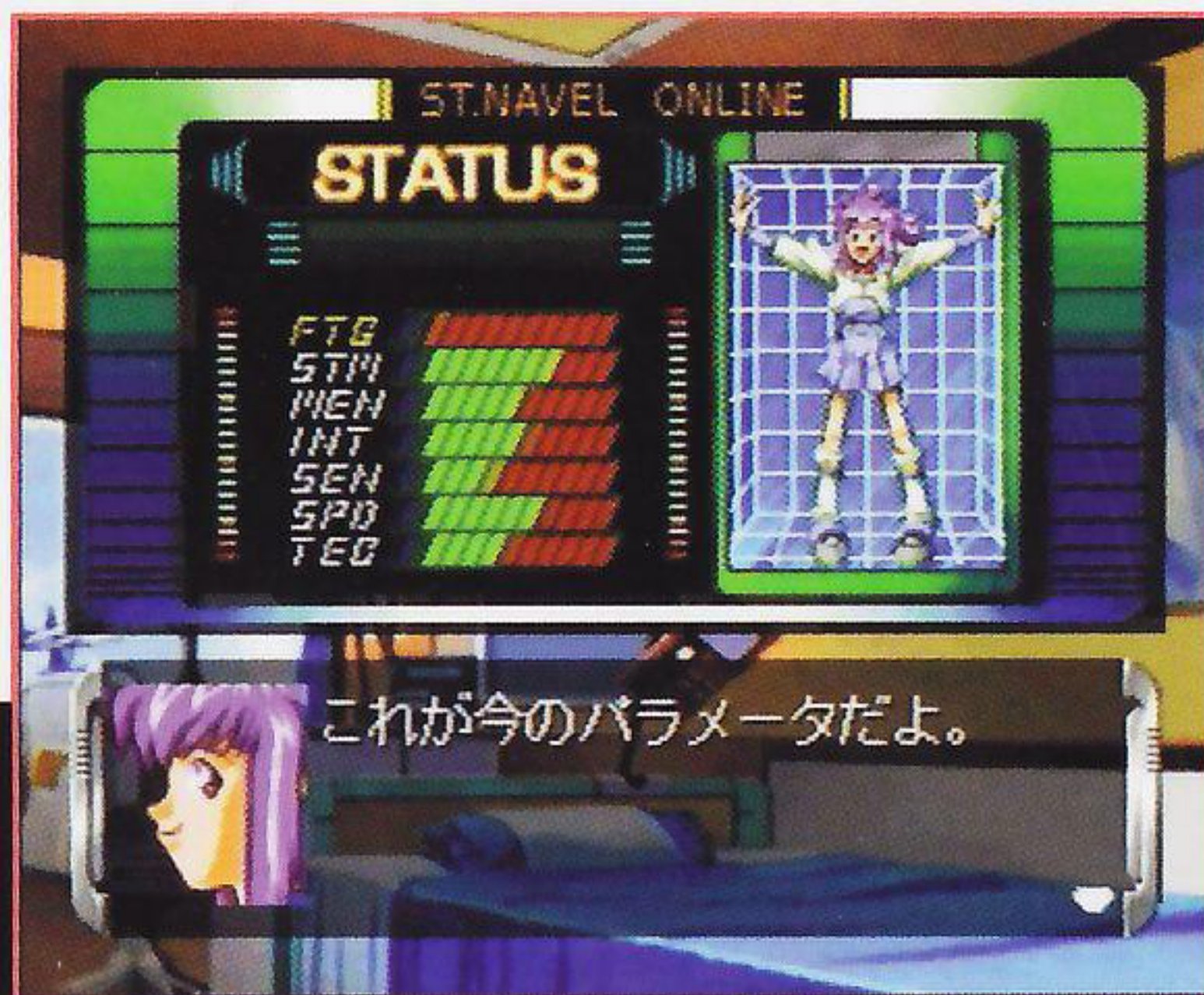
「出かける」を選んだ場合、行き先で誰かに出会うこともあります。「出かける」と「休養をとる」は、午前と午後でそれぞれ一回ずつ選択可能になっています。

端末画面

VIOLET

土曜日と日曜日には自室で端末を操作することが可能です。端末では人工知能・ヴィオレのナビゲートのもと、メールの送受信やゲームの進行状況をセーブすることができます。

MAIL	送られてきたメールを読んだり、土曜の夜であればメールを送って仲間をデートに誘ったりできます。
MEMO	設定や用語の説明が読めます。
RADIO	ラジオを聞くことができます。
STATUS	現在の能力値（パラメータ）やパートナーとの相性（レゾナンス）を見ることができます。
SYSTEM	ゲームデータの作成、セーブ、ロードをします。オプションの設定ができます。
EXIT	端末の操作を終了します。

ステータス画面

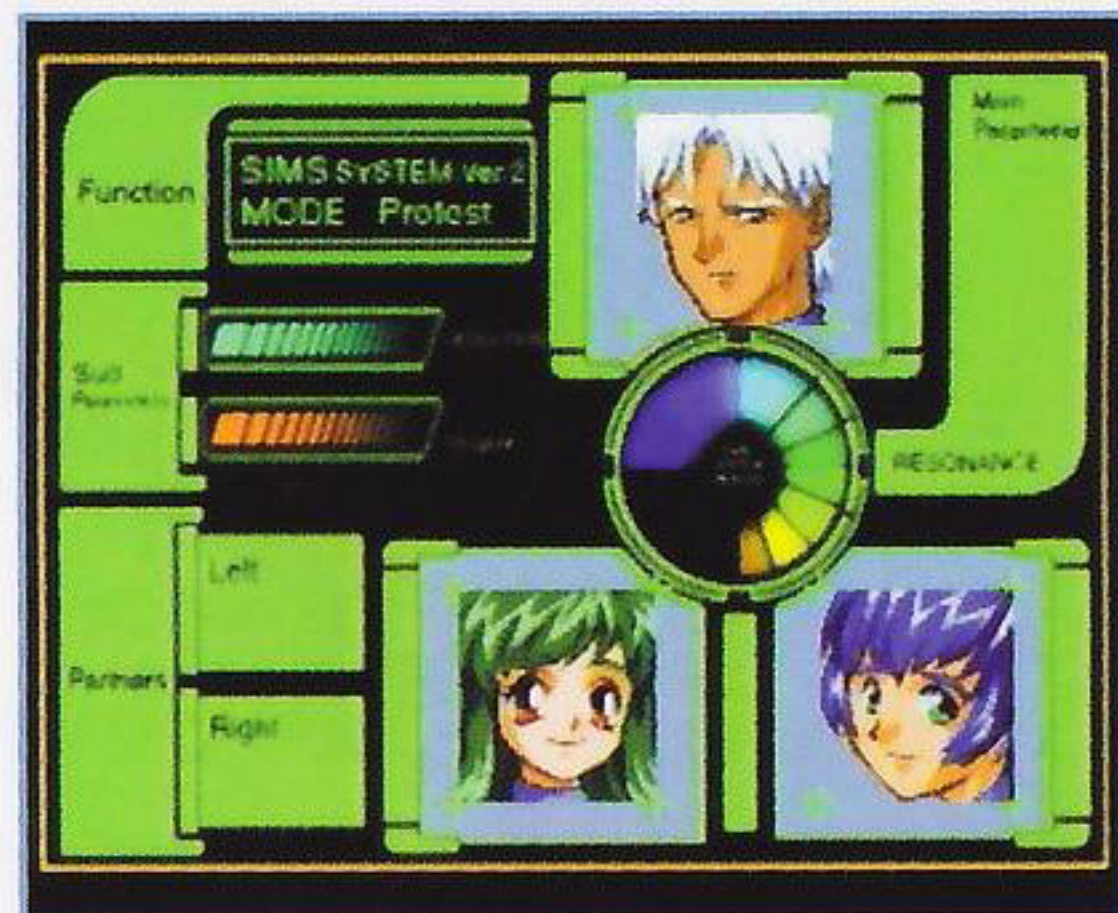
STATUS

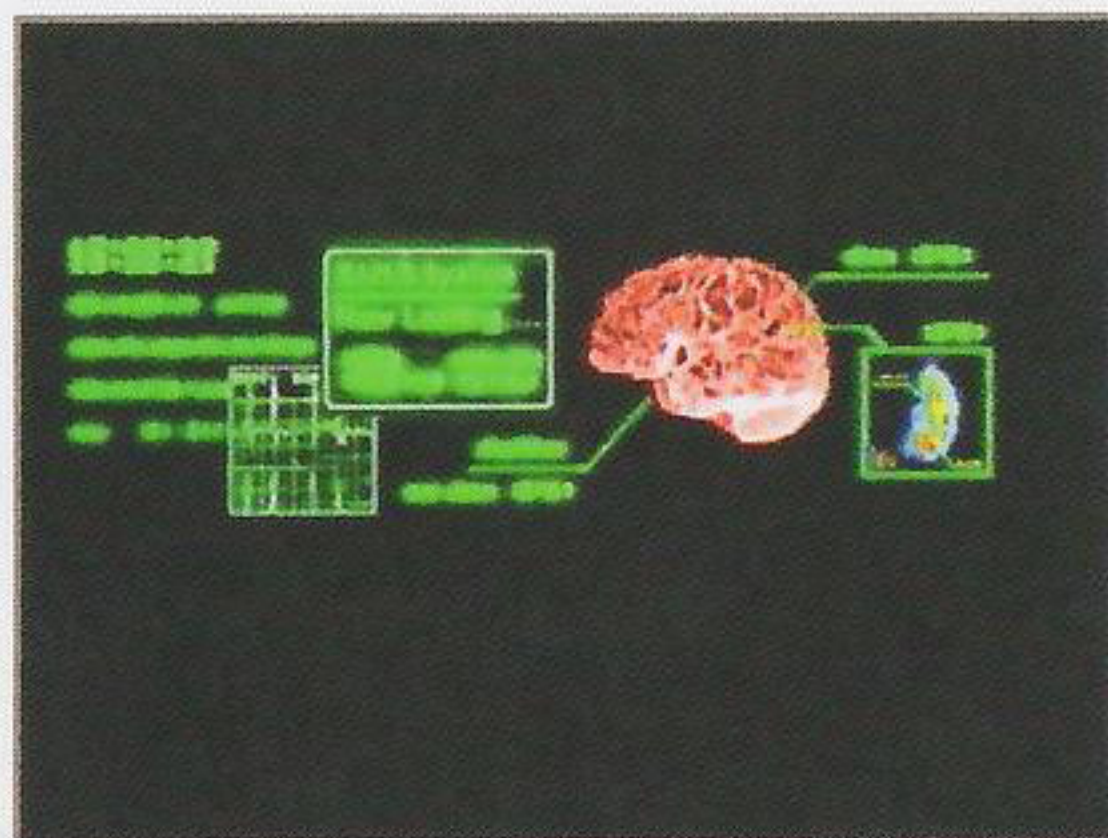
プレイヤーの現在の状態を示す能力値は、
以下のようになっています。

FTG	疲労度。授業を受けると蓄積し、 自習(サボリ)を選択するか日曜に休養すると減ります。
STM	スタミナ(体力)。主に体育の教練で上昇します。
MEN	精神力。主にSIMSの教練で上昇します。
INT	知力。シロウの賢さ。主に筆記の教練で上昇します。
SEN	センス。主に音楽、美術の教練で上昇します。
SPD	スピード。シロウの瞬発力。主に水泳の教練で上昇します。
TEC	シロウの器用さ、技術力。主に実技の教練で上昇します。

レゾナンス

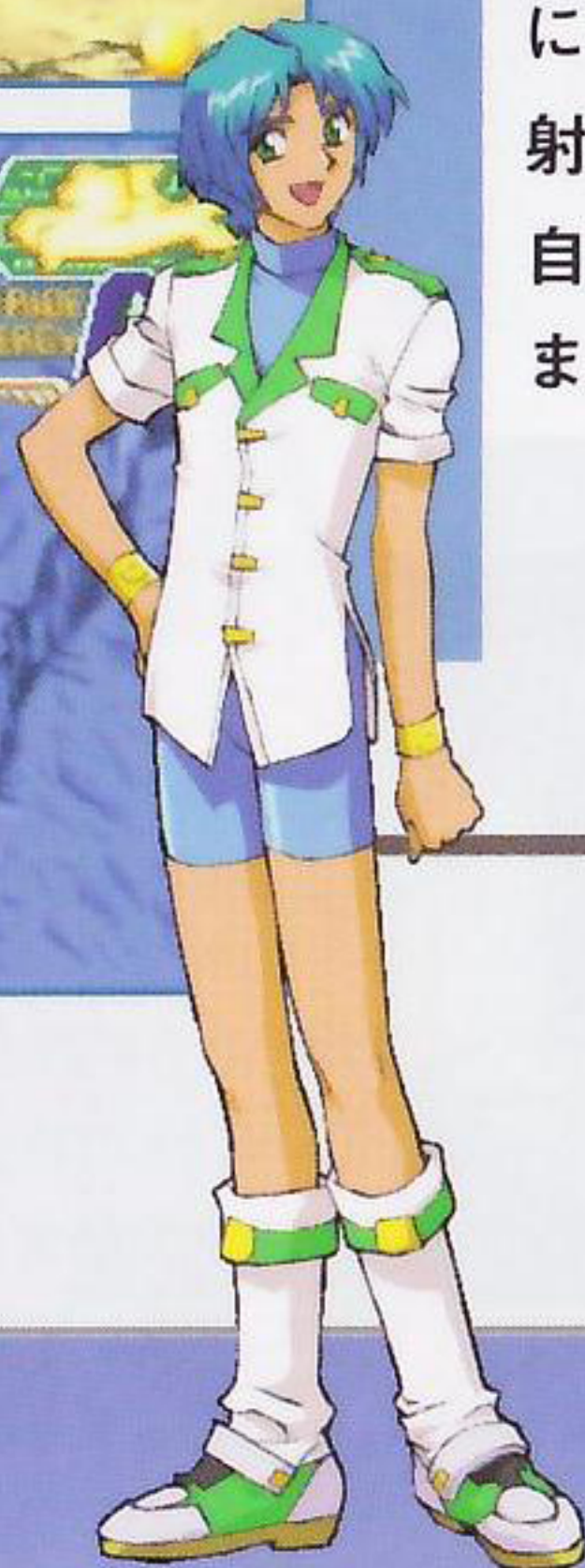
RESONANCE

SIMSシステムによって脳波をつながれた3人の協調度を示すのがレゾナンスです。円グラフが長いほど協調度が高いことを表し、それがすなわちヴェクトライドを高い精度で操縦できることになります。

ゲーム中では、レゾナンスによって演習の結果やストーリー進行が変化します。

SIMS-SYSTEM

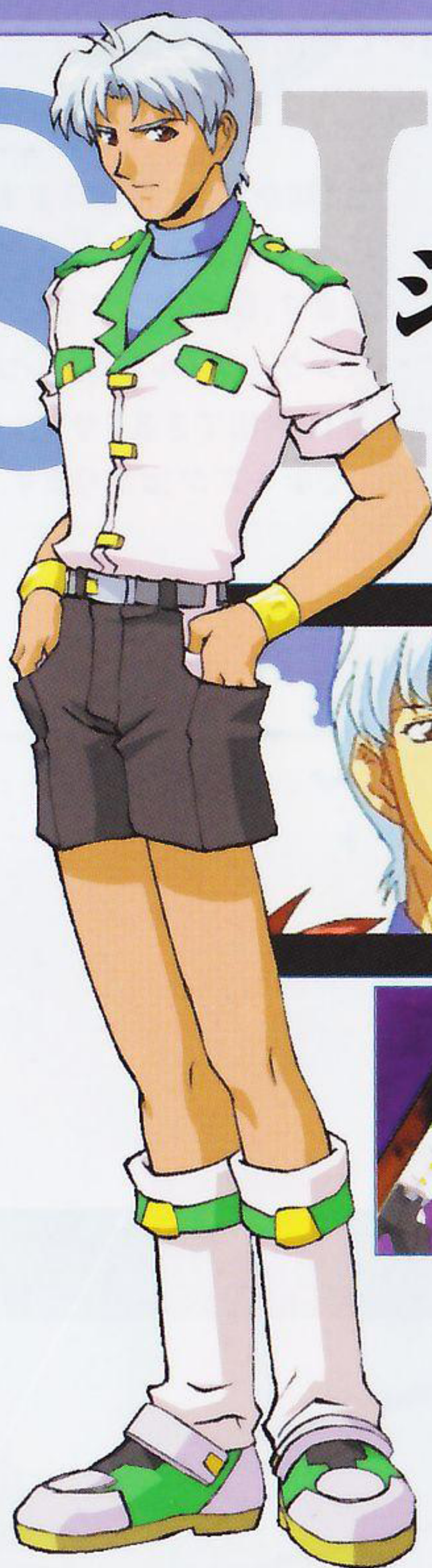
SIMSとは「脳磁界刺激による感覚統合」を意味し、ヴェクトライドのような複雑な操作が必要とされるものに対して3人の脳波の協調によってより正確な操作を可能にしたのが、SIMSシステムです。その際に、3人の間の信頼関係や日常的コミュニケーションが深いほど、高い精度の操作が可能になることがわかっています。

ミニゲーム

ゲームが進行すると、いくつかのミニゲームがプレイ可能になります。

ロックオンマークが表示中に◎、⊗、⊡、⊿の対応したボタンを押すことで迫ってくる敵を誘導弾で打ち落とすことができます。また、スタートボタンでポーズが掛かります。

クァッドライド(陸戦用ボトムトップ)とダイヴライド(海戦用ボトムトップ)を用いて市街戦や月面戦闘、水中戦を行います。

操作方法

方向キーで前後左右に動かすことが出来ます。L1・R1ボタンのどちらかのボタンを押しながら方向キーを入れると、向きを変えずに移動する事が出来ます。◎ボタンで前方へキャノン砲の発射・⊗ボタンでホーミングミサイル攻撃。レゾナンスの値により、自機の操作性や一度に射出できるミサイルの数が変わります。また、スタートボタンでポーズが掛かります。

SHIROU AIZAWA

シロウ・アイザワ

相沢志狼

日本出身
男
2033年7月25日生まれ
15歳

幼いころ両親をESSARの攻撃で失くし、インドの養護院で育てられた。
養護院の経営者であるDr.カーリダーサに恩返しをするために稼ぎのよいヴェクトライダーになることを決意、セントネーブル島にやってきた。地球を守る、などという高い理想のために軍人を志したわけではない。
しかし、迫りくるESSARとの戦闘の中に、彼の思いも様々に移り変わってゆくのであった。

SHIROU AIZAWA

SAYURI QUONJI

久遠寺白百合

日本出身

女

2033年12月3日生まれ

15歳

世界的コングロマリット・クオンジグループの社長令嬢。
語学堪能、資格を多数持つ才女。武器商人である父に反発心を持っていた。
過干渉な父に対する独立心からUFN入隊をする。
自らの中に在る甘えた感覚を自覚しつつも、自分で選択した道を完遂するべく前向きに行動しようとする。

SAYURI QUONJI

AZZUL TORLEONI

アスール・トレローニ

イタリア出身
男
2033年8月27日生まれ
15歳

明るくフランクな性格で、人から好かれるタイプ。純真だがやや感情的なところも。
ロックを好み、気分が乗るとギターを弾いたりする。

RED THRALLY

レッド・スライリー

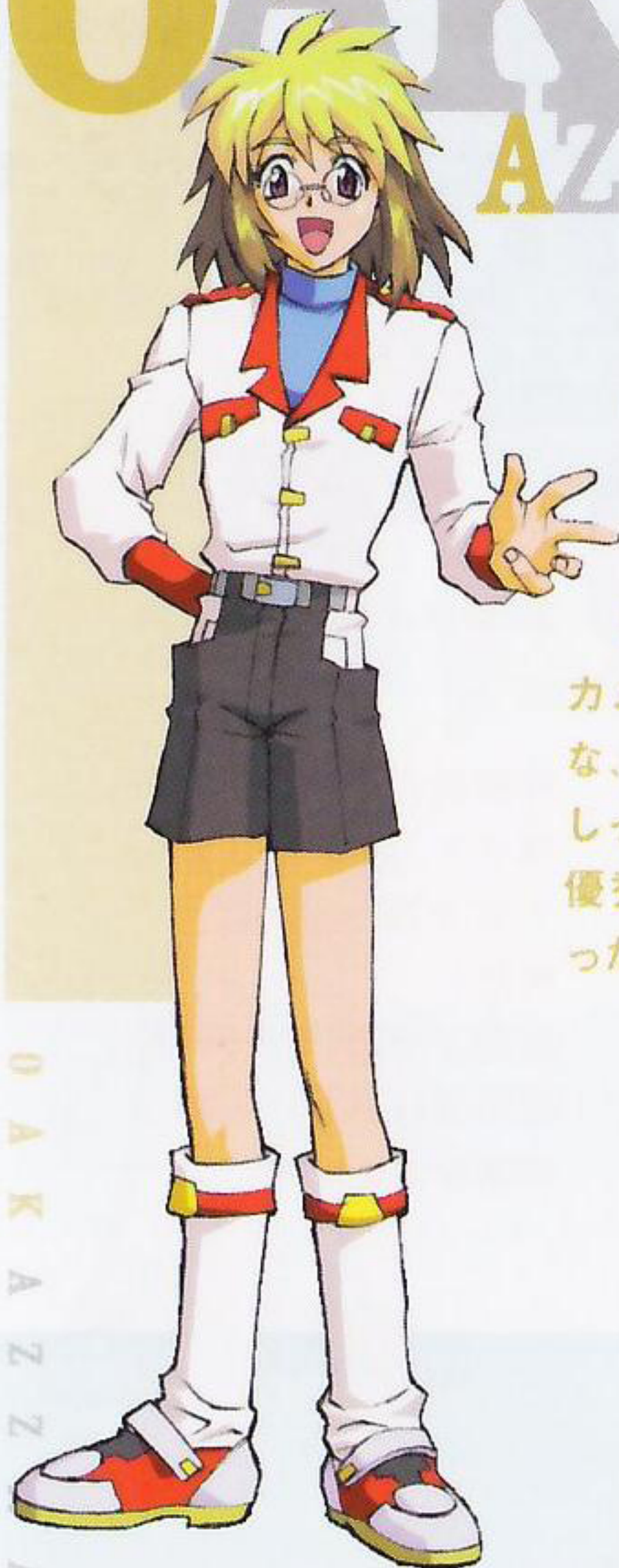
アメリカ出身
男
2033年5月18日生まれ
15歳

ストレートな言動と卓越した運動能力で、頼り甲斐を感じさせる男。押しが強く、女の子のことになると精神的にブレーキが効かない。

AZZUL TORLEONI

REDTHRALLY

OAK AZZRAEL

オーク・アズラーウェル

スウェーデン 出身
男
2036年5月28日生まれ
12歳

スキップ入学。
ファンの双子の弟。
カメラといたずらが大好きな、お騒がせボーイ。意外にしっかりした性格で成績は優秀。実は恋愛観は古風だったりする。

OAKAZZRAEL

VEER MIKHAILOBNA

ヴェール・ミハイロヴナ

ロシア出身
男
2036年2月11日生まれ
12歳

スキップ入学。
大学を優秀な成績で卒業したスーパーエリート少年。
幼い頃、兄を宇宙での戦闘で失った。
心優しい少年だが、なかなか心を開かないところがある。

VEERMIKHAILOBNA

RANG PRIMARY

ラン・プライマリー

オーストラリア出身
女
2033年7月19日生まれ
15歳

天真爛漫元気娘。
すこし天然ボケで憎めないタイプ。普段テンションが高いが一旦落ち込んだら底無し。
星を見るのが大好きなロマンチスト。

ROUGE VINSTAGE

ルージュ・ヴァンスタージュ

フランス出身
女
2032年4月10日生まれ
16歳

姉御肌のセクシーなお姉さん。恋愛話には必ず首を突っ込んでくる噂好き。
運動が得意で、特に射撃の腕はダントツ。根は結構寂しがり屋。

FARNE AZZRAEL

ファン・アズラーウェル

スウェーデン 出身
女
2036年5月28日生まれ
12歳

スキップ入学。
オークの双子の姉。
繊細で生意気な文学少女だが、ときどきオークに変装して、あっと驚くいたずらを仕掛けることも。

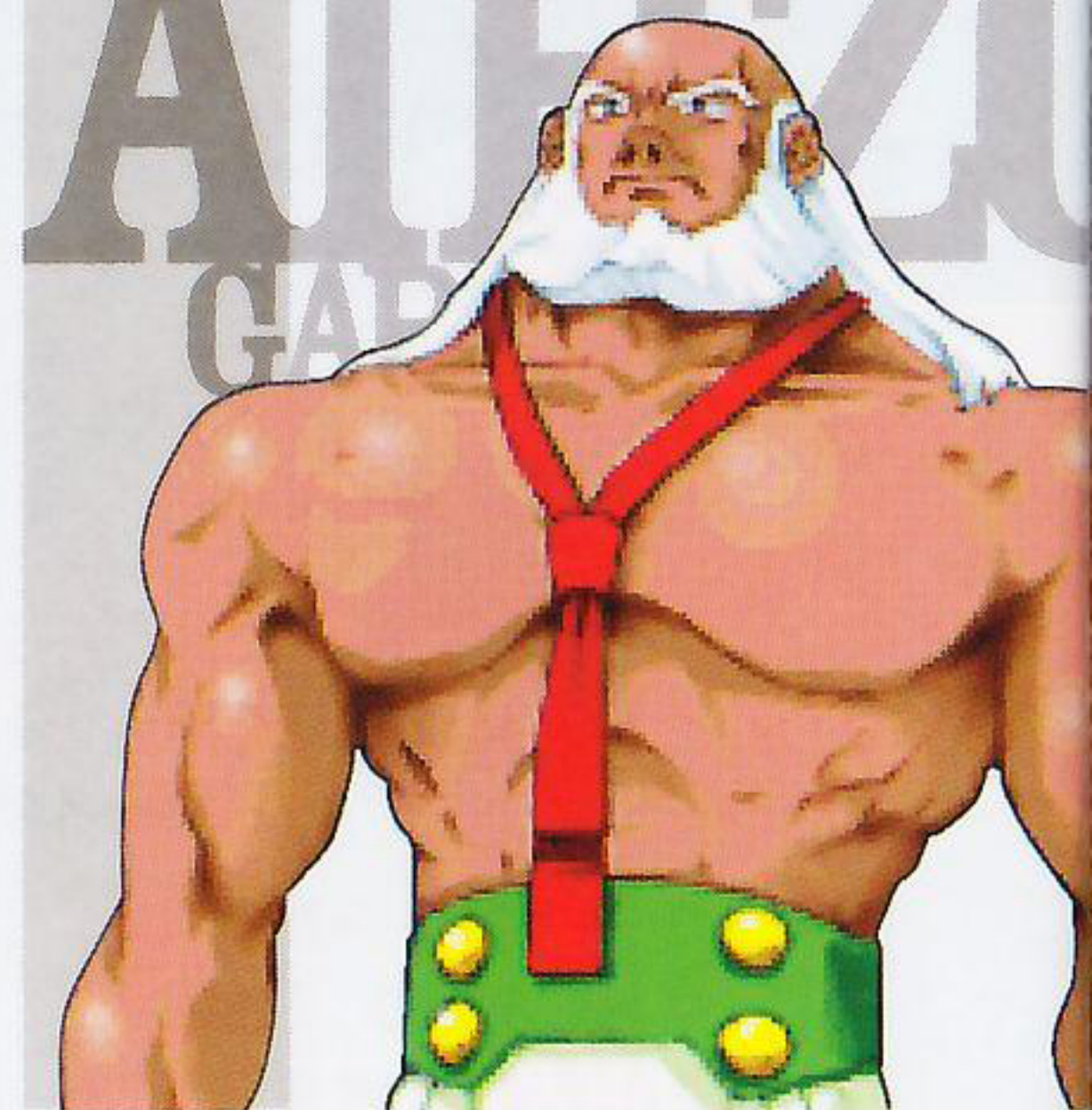
RYEUIE SO

リュイ・ソウ

香港出身
女
2036年11月20日生まれ
12歳

スキップ入学。
勝ち気で生意気な天才少女。特にメカの操縦にかけては並ぶものがない。能力の低い相手を見下すところがあり、人づきあいはかなりの苦手。身長の低さを気にしている。

XAK BURGESS
サーク・バージェス

作戦技術科2回生。
管制室でよく自主訓練をしている。

KARL STEIF
カール・シュタイフ

アヴィオライド専任教官。
アヴィオライド・ハンガーに常駐。

APRIL VIRIDIAN

エイプリル・ビリージーン

ダイヴライド専任教官。
教官室に常駐。

OLVER

エアゾルバ・ガーランド

クァッドライド専任教官。
風紀指導員でもある。体育館が好き。

COLEMAN MAKER 3RD

コールマン・メイカー3世

看護士。
いつもカフェテラスで、
酒を飲んでいる。

PHAMU ENFORCE

作戦技術科3回生。
MMルームでよく自主訓練をしている。

CALA FAWO

GABRIELLA PFEFFER

ガブリエラ・ファイファー

看護婦。
医務室に常駐。

AMITY FAUCETT

カラミティ・フォーセット

PX（売店）のお姉さん。

KIM RAYLIEN

キム・レイリアン

クァッドライド・ハンガー
担当の整備士。

ACID GURNIE

アシッド・ガーニィ

ダイヴライド・ハンガー
担当の整備士。

年表

1999.7	人為的に変調されたと思われる電磁波を観測。 知性体からのメッセージかと思われるが、 天体現象による擬似信号としてかたづけられる。
2012	ロジャー・シルリアンが謎の電磁波を 解読(マスターテクスト)。 ファーストコンタクトの示唆を確認。
2029	アイザックドライブ実験艦完成。 国連(UN)が解体され、 国際統一連邦(UFN)へ
2032	ファースト・コンタクト。接触失敗。交戦状態へ。 UFN、組織一部改定。異星人の呼称が「ESSAR」に。
2034	ESSAR、木星系まで侵入。 エウロパ、イオに謎の構造物を建造開始。
2038	機動兵器「ボトムトップ」実験試作機ロールアウト。 SIMSシステムVer.2へ改良。
2042	国際統一連邦戦術士官学校「UNIT」設立。
2048	UNIT第12期生(シロウ、サユリら)入隊。

用語解説

UFN ユーエフエヌ

国際統一連邦、Unified Federal Nationsの略。
国際連邦にかわって2029年に対異星人対策として
各組織・機関の設立や再編が行われた。

UNIT ユニット

連邦戦術士官学校、
UFN Named Institute of Tacticsの略。
以下の4つの専攻学科がある。
機動技術科：シロウ、サユリらヴェクトライダー
候補生が所属している学科。
作戦技術科：オペレーターたちが所属している学科。
運用技術科：整備士たちが所属している学科。
医療技術科：看護婦たちが所属している学科。

SIMSシステム シムズ

「脳磁界刺激による感覚統合」システム、
Sensory Integration by Magnetoencephalo Stimulationの略。
ヴェクトライド独自の制御システム。
3人の脳波を協調させたうえで外部情報を脳に重ねあわせ、
空間認識誤差を減少することを可能にした。(P16参照)

ESSAR イザー

太陽系外異星種族、Extra Sol-System Alien Raceの略。
2032年に海王星軌道宙域にあらわれ、
人類と初の接触・交戦(ファーストコンタクト)。
その実態はあまりにも謎が多い。

ワーストコンタクト

2032年のESSARと人類の初の接触をさす。
平和的接触は失敗し、交戦不可避の状態となった。

セントネーブル島

このゲームの舞台となる赤道付近にある島。
世界各地にあるUNITのうちの一つがこの島にあり、
シロウやサユリたちが所属している。

レゾナンス

ヴェクトライドのパイロット3人の脳波的協調度をさす。
その高低がヴェクトライドの操縦に大きく影響を与える。(P16参照)

ヴェクトライド

ESSAR迎撃用機動兵器の名称。陸戦用(クァッドライド)、海戦用(ダイヴライド)、
空戦用(アヴィオライド)、宙戦用(マニューヴァライド)の4タイプがある。

ヴェクトライダー

ヴェクトライドのパイロットの呼称。
エリートとしての羨望を持って見られている。

ボトムトップ

ヴェクトライドが、各用途の「ボトム」と共通コクピットの「トップ」の
合体により運用されることからつけられた愛称。

敵・ESSARについて

太陽系外異星種族、EXTRA SOL-SYSTEM ALIEN RACEの略。
2032年に海王星軌道宙域にあらわれ、人類と初の接触・交戦。その実態・目的ともに謎。明らかなのは人類にとって敵であり、脅威であること。

攻略ヒント

ここでは、優秀なヴェクトライダーになるためのヒントをいくつかお教えします。

1 カリキュラムが成功しない？

→疲労度が上がっていませんか？ステータス表示の一番上のFTGが疲労度です。
この数値が高いと、カリキュラムに成功するのが難しくなります。カリキュラムに自習（サボリ）を組みこめば、疲労が回復します。

2 演習が失敗している？

→あまりにレゾナンスが低いようだったら、例えばファンとオークをパートナーに選んでみるときっとレゾナンスが高いはずです。
ということは、プレイヤーが二人と仲良くしていてもパートナー間でも相性があるということで、それを見極めてパートナーを選択したほうがレゾナンスは上がりやすくなります。

3 デートに誘えない？

→デートの誘いに相手が応じてくれないとしても、日曜日にそのキャラクターが行きそうなところを散歩するというのもひとつの手です。
また、それ以外にも頻繁に登下校時にあいさつしてきたり、カリキュラムの組み方で「自分もその科目が好きだ」といってくるキャラクターがいませんか？ということは、彼らは少なからず興味を持っているということです。
それならば、好感度を上げるためには狙ったキャラクターの好みそうな科目を多めに受けると…

Skr@tch

主題歌「いつか重なりあう未来(あした)へ ラジオエディット・バージョン」
(ConnecteD対応)
作詞/佐々木 伸　作曲/松原 みき　編曲/見良津 健雄

岩井 有希江
くらぶ・ちゃぱらっち会員番号4番
1979年11月28日生まれ
血液型:O

Skr@tchとは、文化放送の人気番組「古本新之輔ちゃぱらすかWOO!」(月〜木曜日、21時30分〜24時00分)から生まれた新しいアイドル「くらぶ・ちゃぱらっち」。そのメンバー中から、この曲のために選出されたユニット、それがスーパー・くらぶ・ちゃぱらっち、略して「Skr@tch」です。

主題歌紹介

渡辺 由紀
くらぶ・ちゃぱらっち会員番号8番
1981年4月22日生まれ
血液型:A

石井 瞳
くらぶ・ちゃぱらっち会員番号9番
1981年8月1日生まれ
血液型:AB

ConnecteD
(コネクティッド)とは、音楽CDとインターネットをつなげる新しい楽しみかたです。CDをお持ちの方だけが観られるページなど、色々な楽しみかたを提案していきます。

シロウ篇

SHIROU SIDE

いつか、重なりあう未来(あした)へ™

スタッフ

製作総指揮●佐々木 伸
企画●株式会社フィールドワイ
制作プロデューサー●鈴木 誠二
シナリオ●上川畑 博／ 田中 一寿／ 堤 剛／ 細口 裕高／ 海老名 玲子／
　山本 佳保里／ 小川 直人(株式会社フィールドワイ)
演習シナリオ●櫻井 恒
メカニック＆美術デザイン●村田 護郎
ベーシックワークス●福地　仁
美術●縫部 文江 ／ スタジオフォレスト
デジタル美術監督●工藤 稜
開発●エム・ビー・エー株式会社
監督●天野 裕充
ディレクター●高橋 真吾
メインプログラマー●星野 健一
ミニゲームプログラマー●INCINERATE／ 近藤 慎一／ 吉田 順一
スクリプター●加藤 伸／ 中山 浩一郎／ 安倍 誠
メイングラフィッカー●UNO+／ 林 麗子
3Dモデリング●蕨 友和
音楽●岸本 友彦
音響制作●杉山 好美(楽音舎)
音響監督●鶴岡 陽太(楽音舎)
音響演出●菊田 浩巳(楽音舎)
録音効果●山田 稔(J-works)
3Dアニメーション制作(プロローグ、DR戦闘ムービー)●青山 敏之
3Dアニメーション制作(演習ムービー、クァッドライド戦闘ムービー他)●(有)笹原組
プロデュース●笹原 和也
アニメーションスタッフ●若島 伸佳／ 関 真／ 河野 真也／ 笹原 晋也
モデリングスタッフ●岩崎 岳水／ 滝川 千尋 ／ 大平 高志 ／ 森 秀之／ 平井 康裕／
　尾口 直樹／ 荒井 恵美／ 真栄田 伸一郎／ 高橋 史佳

2Dアニメーション制作●(株)J.C.STAFF
制作プロデューサー●松倉 友二
制作進行●近藤 真樹／服部 道知
演出・作画監督●西村 博之
イベントムービー演出●鈴木 行
作画監督●今泉　友宏
デジタル編集●中原 順志
マニュアルデザイン●鈴木 雅人
　(株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ)
Adevertisement & "Girls On Glasses"Adviser●竹山 和宏
　(株式会社東急エージェンシー)
Special Thanks●吉田 隆(株式会社フィールドワイ)
テストプレイ●新堀 輝男*／大橋 晴行*／川上 裕之*
　鈴木 康浩*／増澤 裕二*
マーケティング●望月 秀城*／内藤 謙一*／丸田 彰*／白崎 美佐子*
SMEスタッフ●小林 清美*／本田 美幸*／佐藤 真理*／新保 圭美*
協力プロデューサー●大口 豊(株式会社セントラルミュージック)
　須藤 朗*／宇都宮 一亮*
プロデューサー●浅井 大士*
スーパーバイザー●沼尻 政芳*／保科 裕*／片寄 好之(株式会社 文化放送)
　小松 秀春(株式会社 文化放送)
エグゼクティブプロデューサー●五藤 宏*／三木 明博(株式会社文化放送)
　岡田 渥美(株式会社セントラルミュージック)
*株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

キャスト

シロウ・アイザワ／陶山 章央
サユリ・クオンジ／笠井 律子
レッド・スライリー／山崎 たくみ
アスール・トレローニ／森久保 祥太郎
ヴェール・ミハイロウナ／永野 愛
(オーク＆ファン)アズラーウェル／南 央美
ルージュ・ヴァンスタージュ／田中 敦子
ラン・プライマリー／伊勢 久美子
リュイ・ソウ／水橋 かおり
サーク・バージェス／岩田 光央
ファミーユ・エンフォース／桑島 法子
エアゾルバ・ガーランド／菅原 正志
エイプリル・ビリージーン／吉岡 久仁子
カール・シュタイフ／堀川 仁
ガブリエラ・ファイファー／秋田 まどか
コールマン・メイカー三世／井上 和彦
アシッド・ガーニィ／千葉 進歩
キム・レイリアン／愛河 里花子
ブラウ・マイスター／結城 比呂
セイ・トカーナ／川澄 綾子
カラミティ・フォーセット／長沢 美樹
ヴィオレ／榎本 温子
オボ／浅川 悠
シルリアン／伊藤 美紀
校長／谷口 節
司令官／石川 ひろあき
本部オペレーター／八戸 優
男／田中 総一郎
パイロット／千葉 進歩
キャスティング／松岡 超(大沢事務所)

JOOF JCM

SLPS 01957

お問い合わせ 株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント
〒162-8715 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL：03-3266-5071
Sony Music Online Japan http://www.sme.co.jp/